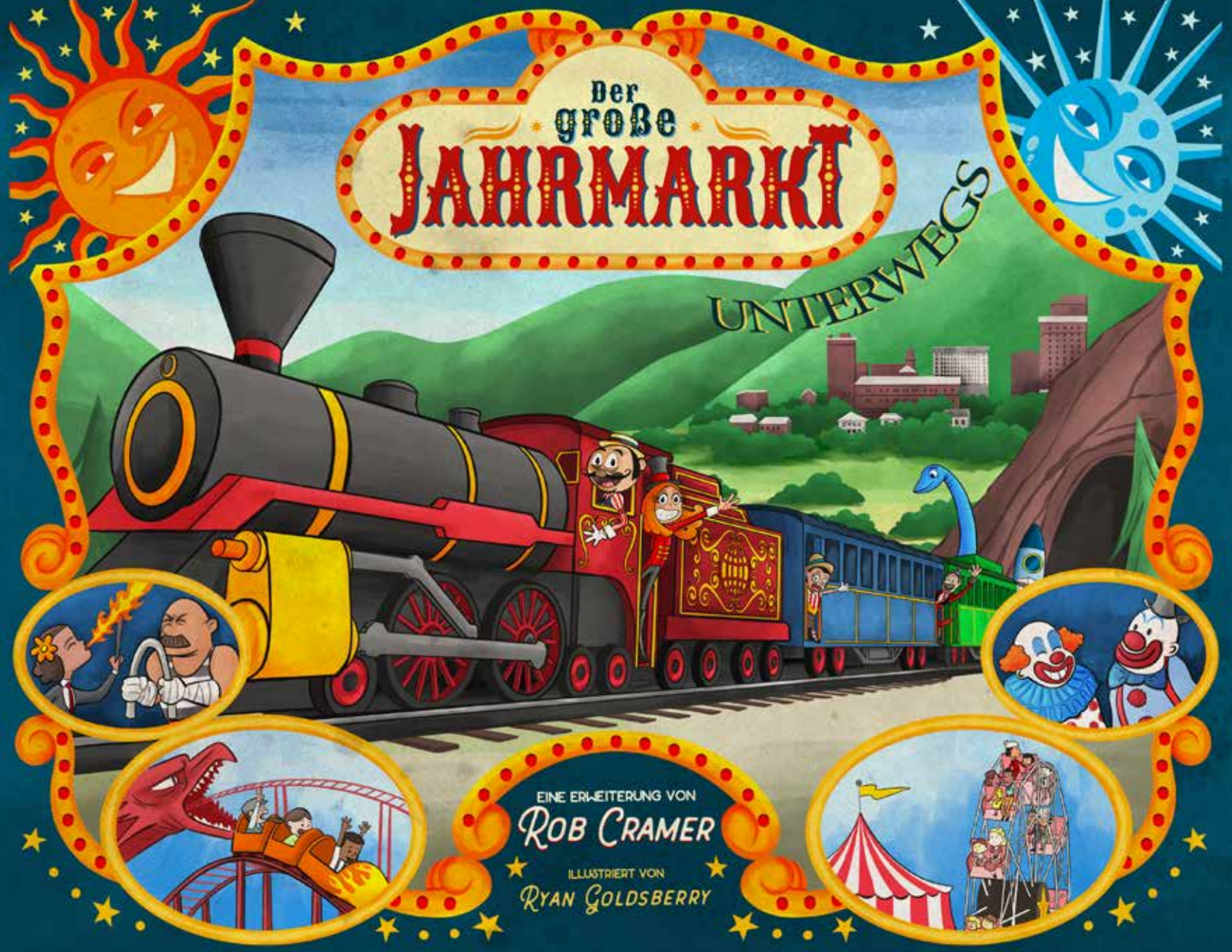

Der große
JAHRMARKT
UNTERWEGS
EINE ERWEITERUNG VON
ROB CRAMER
ILLUSTRIERT VON
RYAN GOLDSBERRY

Der grosse Jahrmarkt: Unterwegs

Die Jahrmärkte in dieser Stadt sind inzwischen zu groß, um den ganzen Sommer zu bleiben, die Show muss weiterziehen! Clowns, enorme Attraktionen, Goldene Tickets und mehr Erdnüsse als ihr zählen könnt machen sich nun auf den Weg, alle Städte der USA zu besuchen. Könnt ihr den größten Jahrmarkt auf die Beine stellen, den das Land je gesehen hat?

Inhalt

- 6 enorme Attraktionsplättchen
- 5 Doppel-Fundamentplättchen
- 12 Mini-Fundamentplättchen
- 1 Lokomotiven-Plan
- 20 Clowns
- 40 Goldene Tickets
- 20 Erdnüsse
- 9 „Tricks der Zunft"-Karten
- 13 „Großes Finale"-Karten
- 40 Stadtwertungskarten

Die Erweiterung

Die Erweiterung Der große Jahrmarkt: Unterwegs funktioniert mit Szenarien (genannt Städte), die euch an neue Module heranführen sollen. **Wir empfehlen ausdrücklich, dass ihr zunächst die gesamte Kampagne spielt** und jede Stadt in der Reihenfolge aus dieser Anleitung besucht, damit ihr die neuen Module kennenlernt.

Sobald ihr mit der Kampagne fertig seid, dürft ihr gern die Städte einzeln aufsuchen, um eure Wertung zu verbessern oder eure Freunde zu einer Revanche herauszufordern. **Ihr dürft auch gerne verschiedene Module nach Belieben kombinieren** und so eure eigene Jahrmarkterfahrung schaffen.

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, außer es wird ausdrücklich widersprochen.

Die Module

Der große Jahrmarkt: Unterwegs fügt dem Spiel einige neue Module hinzu, die für neue Strategien und mehr Variation in euren Partien sorgen. Wenn sie durch die Stadt-Kampagne vorgegeben werden, müsst ihr die Module einbauen (siehe *Der Jahrmarkt zieht durch die Lande* auf Seite 6). Ihr könnt die Module aber auch mit anderen Städten oder dem Grundspiel spielen.

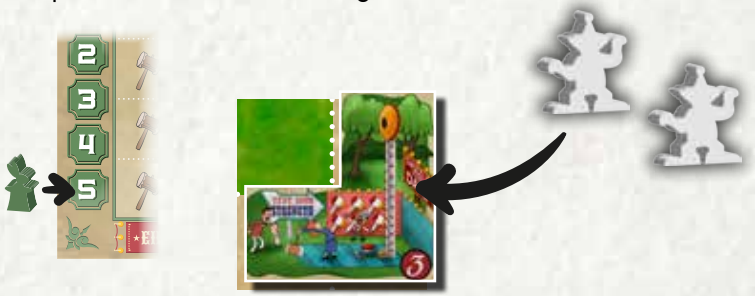
Wenn ihr mit einem Modul spielt, das eine Stadt voraussetzt, ignoriert den Abschnitt „Einzelwertung" für das Modul und schaut euch stattdessen die Stadtwertung an. Wenn ihr dagegen das Grundspiel mit einem Modul spielt oder eine Stadt, die es nicht voraussetzt, nutzt die „Einzelwertung" für das Modul, wenn ihr bei Spielende die Partie wertet.

Clowns

Inhalt: 20 Clowns, Vorrat begrenzt

Aufbau: Legt die Clowns neben den Attraktionen als Vorrat bereit.

Spielablauf: Wenn ihr eine Attraktion errichtet, dürft ihr mit eurer Aktionszahl „überbezahlen", um Clowns auf **dieser** Attraktion einzusetzen. Die Anzahl der eingesetzten Clowns entspricht der „Überbezahlung".



Beispiel: Wenn du die Aktionszahl 5 zum Errichten einer Attraktion der Größe 3 genutzt hast, darfst du bis zu 2 Clowns einsetzen.

Jeder Clown beansprucht 1 Feld der Attraktion, auf der er steht. Eine Attraktion kann also so viele Clowns aufnehmen wie sie groß ist. Clowns reduzieren aber nicht die Anzahl der Tickets, die eine Attraktion aufnehmen kann.

Sobald ein Clown eingesetzt wurde, kann er nicht mehr bewegt werden.

Nutzt ihr das **Erdnuss-Modul**, könnt ihr auch mit Erdnüssen „überbezahlen", um die Größe der errichteten Attraktion und/oder die Anzahl der Clowns zu erhöhen (siehe *„Erdnüsse"* auf Seite 5).

Egal, ob ihr das Modul als Teil einer Kampagne oder eigenständig spielt: Clowns erzielen nur Punkte, wenn sie auf Attraktionen mit mindestens 1 Ticket stehen.

Einzelwertung: Jeder Clown erzielt 2 Punkte pro an ihn angrenzenden Besucher. Jeder Besucher zählt nur für 1 Clown.

Denkt daran: Wenn wir **angrenzend** *sagen, meinen wir oben, unten, links oder rechts. Nicht diagonal!*

Doppel-Fundamente

Inhalt: 5 Doppel-Fundamentplättchen

Aufbau: Alle erhalten ein zufälliges Doppel-Fundamentplättchen – überzählige kommen zurück in die Schachtel. Alle setzen ihr Plättchen direkt ein und bedecken damit 2 Felder auf ihrer Marktfläche. Anders als bei normalen Fundamentplättchen dürft ihr beide Seiten des doppelten nutzen und sie in beliebiger Ausrichtung orientieren.

Spielablauf: Doppel-Fundamentplättchen zählen für die „Tricks der Zunft"-Karten als 2 Fundamentplättchen.

Einzelwertung: Wie bei normalen Fundamentplättchen zählt jeder unbedeckte Hammer auf euren Doppel-Fundamentplättchen bei Spielende -1 Punkt.

Enorme Attraktionen

Inhalt: 6 enorme Attraktionsplättchen

Aufbau: Legt enorme Attraktionsplättchen in Anzahl der Spieler plus 1 bereit. Wenn ihr mit enormen Attraktionen spielt, müsst ihr zusätzlich mit dem **Erdnuss-Modul** spielen (siehe *„Erdnüsse“* auf Seite 5).

Spielablauf: Die enormen Attraktionen haben die Größe 6. Um eine enorme Attraktion zu errichten, braucht ihr die Aktionszahl 6. Das heißt, ihr müsst mindestens 1 **Erdnuss** ausgeben.

Einzelwertung: Ihr erhaltet die 22 Punkte für die *„Attraktionsvielfalt“* nur, wenn ihr Attraktionen aller 6 Größen auf eurem Jahrmarkt habt. Zusätzlich zählt jede enorme Attraktion als eine Attraktion der Größe 1-5 für die *„Attraktions-Sets“* (ihr dürft individuell bestimmen, als welche Größe eure enorme Attraktion gilt).

Denkt daran: Ignoriert die Einzelwertung eines Moduls, wenn ihr eine Stadtkampagne spielt, die das Modul voraussetzt.

Beispiel: Bei Spielende hast du 7 Attraktionen mit Tickets: 1 winzige, 1 kleine, 1 mittlere, 2 große, 1 riesige und 1 enorme. Da du mindestens 1 Attraktion jeder Größe (einschließlich einer enormen Attraktion) hast, erhältst du 22 Punkte für die Attraktionsvielfalt. Du entscheidest dich dafür, deine enorme Attraktion als Größe 4 für die Attraktions-Sets zu werten und erhältst dafür zusätzlich 12 Punkte.

Goldene Tickets

Inhalt: 40 Goldene Tickets, Vorrat begrenzt (im Gegensatz zu normalen Tickets)

Aufbau: Legt die Goldenen Tickets als Vorrat neben den Jahrmarktschreiern bereit.

Spielablauf: Wenn ein Besucher seine Bewegung angrenzend an einen Jahrmarktschreier beendet, legt er in diesem Zug Goldene Tickets auf die Attraktionen.

Goldene Tickets funktionieren genauso wie normale Tickets: Sie nehmen 1 Feld auf einer Attraktion ein und führen zur Wertung der Attraktion. Goldene Tickets zählen auch als normale Tickets für Wertungsziele und Tricks der Zunft, außer es ist ausdrücklich anders angegeben.

Einzelwertung: Jedes Goldene Ticket ist 2 Punkte wert.

Grosses Finale

Inhalt: 13 „Großes Finale“-Karten

Aufbau: Durchsucht den Stapel der „Großes Finale“-Karten und entfernt die mit einem Symbol in ihrer oberen rechten Ecke, das zu Modulen gehört, mit denen ihr nicht spielt. Einige „Großes Finale“-Karten haben keine Symbole. Mit diesen spielt ihr immer, unabhängig von euren gewählten Modulen.

Beispiel: Wenn ihr nur mit dem Erdnuss- und enorme Attraktionen-Modul spielt, entfernt ihr die Karten „Clown Car“ und „Spiele auf Gold“.

Mischt die verbliebenen Karten und zieht so viele, wie Personen mitspielen. Legt diese für alle gut sichtbar offen über den Waggon-Plan.

Spielablauf: Sobald ihr eine Aktion abgeschlossen habt, prüft ihr (zusammen mit den Tricks der Zunft), ob ihr die Anforderung für eine der verfügbaren „Großes Finale“-Karten erfüllt habt. Wenn dem so ist, nehmt die entsprechende Karte und legt sie vor euch ab. Ihr dürft im Spielverlauf nur eine „Großes Finale“-Karte nehmen.

Wertung (sowohl Einzelwertung als auch Stadtkampagne): Eine genommene „Großes Finale“-Karte ist 8 Punkte wert.

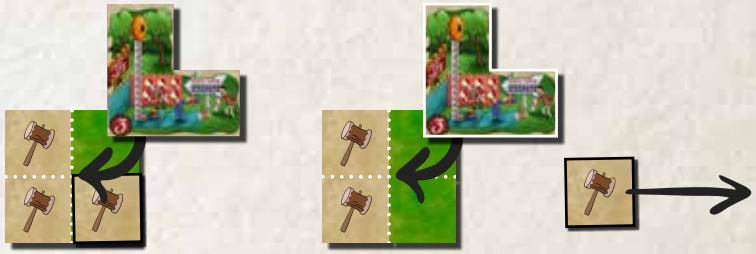
Mini-Fundamente

Inhalt: 12 Mini-Fundamentplättchen, Vorrat begrenzt

Aufbau: Legt den Lokomotiven-Plan mit der Punkteleiste nach unten neben den Waggon-Plan. Legt die Mini-Fundamente in 2 Stapeln auf den Lokomotiven-Plan.

Spielablauf: Wenn ihr mit mindestens der Aktionszahl 5 vom Waggon-Plan ein Fundamentplättchen nehmt (ggf. mit dem Einsatz von 1 oder mehr Erdnüssen), dürft ihr zusätzlich zu dem gewählten Fundamentplättchen ein Mini-Fundamentplättchen nehmen. Legt das Mini-Fundamentplättchen neben euer Spielertableau.

Ihr dürft das Mini-Fundamentplättchen in diesem oder einem beliebigen zukünftigen Zug mit beliebiger Seite nach oben als freie Aktion auf ein Fundamentplättchen in deiner Marktfläche einsetzen. Wenn ihr eine Attraktion errichtet, die über ein Mini-Fundament geht, legt das Mini-Fundament vor dem Platzieren der Attraktion zurück in den Vorrat.



Ihr könnt kein Mini-Fundament auf ein anderes Mini-Fundament legen. Jedes Mini-Fundamentplättchen in eurem Vorrat zählt als 1 unbedeckter Hammer für Stadtkampagnen, „Tricks der Zunft“- und „Großes Finale“-Karten, außer es ist anders angegeben.

Einzelwertung: Jedes Mini-Fundamentplättchen, das noch in eurem Vorrat ist, zählt -1 Punkt.

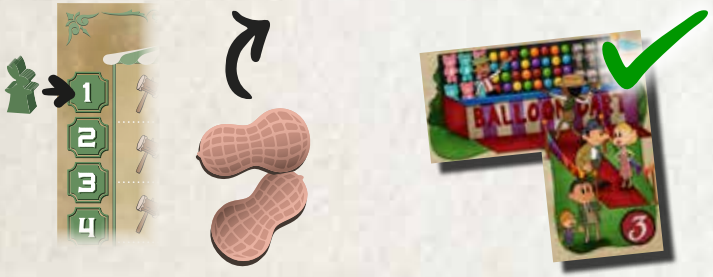
Erdnüsse

Inhalt: 20 Erdnüsse, Vorrat begrenzt

Aufbau: Legt die Erdnüsse als Vorrat bereit.

Spielablauf: Wenn ein Besucher seine Bewegung angrenzend an einen Essensstand (Attraktion der Größe 1) beendet, nehmt ihr 1 Erdnuss für jeden Essensstand, an den dieser angrenzt (egal ob ihr ein Ticket auf die Attraktion legt oder nicht). Legt die Erdnüsse neben euren Aktionsfiguren ab. Ihr könnt erhaltene Erdnüsse in jedem zukünftigen Zug einsetzen.

Wenn ihr eine Aktion ausführt, dürft ihr eine beliebige Anzahl Erdnüsse ausgeben, um eure gewählte Aktionszahl um 1 pro Erdnuss zu erhöhen. Legt ausgegebene Erdnüsse zurück in den Vorrat.



Beispiel: Wenn du deine Aktionsfigur auf die 1 gestellt und 2 Erdnüsse ausgegeben hast, könntest du eine Aktion ausführen als hättest du deine Figur auf die Aktionszahl 3 gestellt.

Es gibt keine Einschränkungen für die erhöhte Aktionszahl. Die neue Aktionszahl kann auch von einer Aktionsfigur belegt sein und sie darf höher als 5 sein. (Das ist nützlich, wenn ihr mit dem Clowns-Modul spielt und notwendig für das Enorme Attraktionen-Modul.)

Einzelwertung: Erdnüsse sind bei Spielende 1 Punkt pro 2 Erdnüsse in eurem Vorrat wert.

Anderes Material

Lokomotiven-Plan

Unabhängig davon, mit welchen Städten oder Modulen ihr spielt, könnt ihr die Rückseite des Lokomotiven-Plans nutzen, um eure Punktezahl bei Spielende festzuhalten. Nutzt dafür eure Aktionsfiguren. Fügt, wenn nötig, weitere hinzu, wenn ihr die 50-er oder 100-er-Schwelle überschreitet.

Neue „Tricks der Zunft"-Karten

Ihr könnt eurem „Tricks der Zunft"-Stapel neue Karten hinzufügen, die zu den Modulen eurer Partie passen. Wählt dafür die „Tricks der Zunft"-Karten entsprechend ihrer Symbole in der oberen rechten Ecke, die zu euren gespielten Modulen passen. Sollten in der oberen rechten Ecke mehrere Symbole sein, müssen **alle** angezeigten Module in eurer Partie sein. Mischt diese Karten mit denen aus dem Grundspiel und fahrt nach den bekannten Regeln mit dem Aufbau fort.

Beispiel: Wenn ihr eine Partie mit dem Clowns- und Erdnuss-Modul spielt (egal ob einzeln oder als Teil der Stadtkampagne), könnt ihr die „Tricks der Zunft"-Karten „Bringt die Clowns hinein", „Versammlung", „Food Festival" und „Knüller-Attraktion!" in euren Stapel hineinmischen.

Für Details zu einzelnen Tricks siehe das Glossar (Seite 17).

Der Jahrmarkt zieht durch die Lande!

Um euch den Zugang zu den neuen Modulen zu erleichtern, empfehlen wir, die Städte in der hier angegebenen Reihenfolge durchzuspielen. Während ihr von Stadt zu Stadt zieht, werden euch die verschiedenen, oben beschriebenen Module näher gebracht.

Jede Stadt beinhaltet verschiedene Wertungsmöglichkeiten, die zu den Wertungsmöglichkeiten des Grundspiels entweder hinzugefügt werden oder Teile davon ersetzen. Die Mechaniken der einzelnen Komponenten bleiben gleich, aber ihre Wertung kann sich ändern. Beispielsweise fügt ihr eurer Marktfläche immer nach den bekannten Regeln Jahrmarktschreier hinzu, doch sie sind nicht in allen Städten 3 Punkte pro Figur wert.

Alle unterstrichenen Module werden für die Partie mit der Stadt benötigt und müssen hinzugefügt werden. Ihr könnt aber andere Module entfernen oder neue hinzufügen für mehr Variabilität.

Wenn ihr ein bestimmtes Stadtszenario spielt, erhalten alle die zu der Stadt gehörige Wertungskarte. Legt diese Karte auf euer Spielertableau und bedeckt die Wertungsreferenz des Grundspiels damit.

Tulsa, Oklahoma

„Eine Stadt der unbegrenzten Möglichkeiten!“

Spielt mit den Modulen:

- Doppel-Fundamente
- Mini-Fundamente

Wertung:

- Erhaltet für jede Attraktionsgröße (1 bis 5) Punkte entsprechend ihrer Anzahl, siehe Tabelle unten. Dafür zählen nur Attraktionen mit Ticket:

# Attraktionen pro Größe	0	1	2	3+
Punkte	-5	-2	2	5

Beispiel: Wenn du 2 Attraktionen der Größe 3 mit Ticket hast, erhältst du für diese Attraktionsgröße 2 Punkte.

- Jede Attraktion mit 2 oder mehr Tickets darauf erzielt 2 zusätzliche Punkte.
- Jeder Besucher im Zirkuszelt ist 2 Punkte wert. Besucher auf der Marktfläche bringen keine Punkte.
- Jeder gelernte Trick der Zunft ist 2 Punkte wert.
- Jeder Jahrmarktschreier auf der Marktfläche ist 2 Punkte wert.
- Jeder sichtbare Hammer (einschließlich Doppel- und Mini-Fundamente in eurem Vorrat) ist -2 Punkte wert.

Birmingham, Alabama

„Diese Stadt wird nur größer und besser!"

Spielt mit den Modulen:

- Doppel-Fundamente
- Mini-Fundamente
- Goldene Tickets
- Großes Finale

Wertung:

- Jedes Ticket auf einer Attraktion auf eurer Marktfläche ist 1 Punkt wert.
- Jedes Goldene Ticket auf einer Attraktion auf eurer Marktfläche ist 2 Punkte wert.
- Erhaltet für Besucher im Zirkuszelt Punkte anhand unten stehender Tabelle:

# Besucher im Zirkuszelt	1	2	3	4	5	+
Punkte	2	6	10	15	21	+3

Jeder weitere Besucher nach dem 5. im Zirkuszelt ist je 3 Punkte wert. *Hast du beispielsweise 7 Besucher im Zirkuszelt, erhältst du 21 + 3 + 3 = 27 Punkte.*

- Jedes Attraktionsset mit mind. 1 Ticket darauf ist, abhängig von der Anzahl einmaliger Größen pro Set, Punkte anhand unten stehender Tabelle wert:

# Attraktionen pro Set	1	2	3	4	5
Punkte	2	6	10	15	21

Beispiel: Wenn du je eine Attraktion der Größe 1, 2, 4 und 5 (jew. mit Ticket) auf deinem Jahrmarkt hast, erhältst du 15 Punkte (da das Set aus 4 einmaligen Größen besteht). Wenn du drei 1-er, zwei 2-er, eine 3, zwei 4-er und drei 5-er (jew. mit Ticket) hast, erhältst du 21 + 15 + 6 = 42 Punkte (ein Set aus 5 Attraktionen, eins aus 4 und zwei aus je 2 Attraktionen).

Jede Attraktion zählt nur für 1 Set. Sets müssen nicht aneinander angrenzen.

- Jeder sichtbare Hammer (einschließlich Doppel- und Mini-Fundamente in eurem Vorrat) ist -2 Punkte wert.

Knoxville, Tennessee

„Eine Stadt, die gen Zukunft rast!"

Spielt mit den Modulen:

- Doppel-Fundamente
- Mini-Fundamente
- Goldene Tickets
- Erdnüsse
- Enorme Attraktionen
- Großes Finale

Aufbau:

Alle erhalten 2 Clowns. Stellt die Clowns auf die weißen Pfeile der zwei Leisten eurer Stadtkarte.

Wertung:

- Jeder Besucher im Zirkuszelt ist 2 Punkte wert.
- Immer, wenn jemand Besucher ins Zirkuszelt bewegt, können Bonuspunkte ergattert werden. Wenn du als Erstes einen Besucher im Zirkuszelt hast, legst du ein Goldenes Ticket auf das Feld mit der 10 unter „Besucher im Zirkuszelt-Bonus" auf deiner Wertungshilfe. Alle anderen bedecken dann die 10 mit ihrem Clown.

Wenn in zukünftigen Zügen eine Person (dieselbe oder eine andere) einen Besucher ins Zirkuszelt bringt, bedeckt sie die Zahl rechts vom Clown mit einem Goldenen Ticket. Alle anderen rücken ihren Clown dann auf dieses Feld. Sobald in dieser Partie 5 Besucher im Zirkuszelt angekommen sind, können keine weiteren Bonuspunkte mehr erzielt werden (nur die 2 Punkte, die jeder Besucher im Zirkuszelt sowieso bringt). Bei Spielende ist jedes Goldene Ticket auf der Leiste die von ihm abgedeckten Punkte wert.

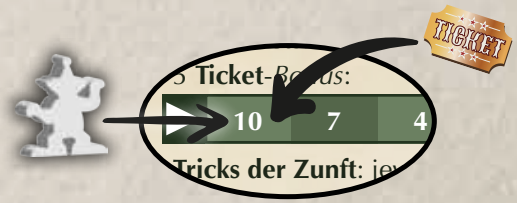
Beispiel: Wenn du als Erstes einen Besucher ins Zirkuszelt bringst, aber keinen weiteren in der Partie, erhältst du 2 Punkte für den Besucher plus die 10 Bonuspunkte, weil deiner der Erste war.

- Jede Attraktion mit mindestens einem Ticket ist so viele Punkte wert wie die Attraktion groß ist.
- Wenn eine Person eine Attraktion errichtet, kann sie einen Setbonus wählen, wenn sie gerade eine bestimmte Anzahl unterschiedlich großer Attraktionen auf ihrer Marktfläche errichtet hat (3, 4, 5 oder 6 Größen). Legt dann entsprechend ein Goldenes Ticket auf eure Wertungshilfe.

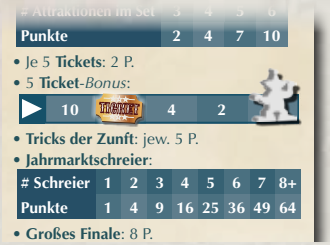
Ihr könnt nur 1 Setbonus in einer Partie erhalten und jeder Setbonus wird nur einmal pro Partie vergeben. Bei Spielende ist jedes Goldene Ticket auf der Leiste die von ihm abgedeckten Punkte wert.

- Ihr dürft jederzeit in eurem Zug 5 Tickets von euren Attraktionen auf der Marktfläche gegen Bonuspunkte eintauschen. Entfernt ihr auf diese Weise Goldene Tickets, zählen sie für diesen Zweck als 2 Tickets. Eingetauschte Tickets kommen zurück in den Vorrat.

  Wer das als Erstes macht, legt ein Goldenes Ticket auf das Feld mit der 10 unter „5 Ticket Bonus" auf der Wertungshilfe. Alle anderen bedecken dann die 10 mit ihrem Clown.



Wenn in zukünftigen Zügen eine Person (dieselbe oder eine andere) 5 Tickets eintauscht, bedeckt sie die Zahl rechts vom Clown mit einem Goldenen Ticket. Alle anderen rücken ihren Clown dann auf das Feld. Sobald in dieser Partie 5-mal der Ticketbonus genutzt worden ist, können keine weiteren Bonuspunkte mehr erzielt werden. Bei Spielende ist jedes Goldene Ticket auf der Leiste die von ihm abgedeckten Punkte wert.



Beispiel: Tauschst du als Zweites 5 Tickets von deiner Marktfläche ein, aber keine weiteren in der Partie, erhältst du 7 Punkte.

- Bei Spielende sind je 5 Tickets, die auf Attraktionen verblieben sind, 2 Punkte wert.
- Jeder erlernte Trick der Zunft ist 5 Punkte wert.
- Für jeden Jahrmarktschreier auf eurer Marktfläche erhaltet ihr Punkte anhand unten stehender Tabelle:

# Schreier	1	2	3	4	5	6	7	8+
Punkte	1	4	9	16	25	36	49	64

- Jeder sichtbare Hammer (einschließlich Doppel- und Mini-Fundamente in eurem Vorrat) ist -1 Punkt wert.

Erie, Pennsylvania

SOLO OPTION

„Das Kronjuwel des Dreistaatenecks!"

Spielt mit den Modulen:

- Mini-Fundamente
- Doppel-Fundamente
- Erdnüsse
- Enorme Attraktionen

Wertung:

- Zählt die Anzahl Felder, die von Attraktionen bedeckt sind. Je 3 bedeckte Felder sind 3 Punkte wert. Damit Attraktionen gewertet werden können, müssen auf ihnen Tickets liegen.

Beispiel: Hast du zwei 5-er und eine 4-er Attraktion (jeweils mit Tickets), die 14 Felder abdecken, erhältst du 12 Punkte.

- Für je 3 Besucher im Zirkuszelt erhaltet ihr 9 Punkte. *Für beispielsweise 4 Besucher erhältst du 9 Punkte.*

- Habt ihr mindestens 3 Jahrmarktschreier auf eurer Marktfläche, erhaltet ihr 9 Punkte.

- Für je 3 Tickets auf Attraktionen auf eurer Marktfläche erhaltet ihr 3 Punkte. *Für beispielsweise 19 Tickets erhältst du 18 Punkte.*
- Für je 3 Erdnüsse bei Spielende erhaltet ihr 3 Punkte. *Für beispielsweise 5 Erdnüsse erhältst du 3 Punkte.*
- Habt ihr bis zum Spielende alle 3 Tricks der Zunft erlernt, erhaltet ihr 9 Punkte.
- Für je 3 unbedeckte Hämmer bei Spielende erhaltet ihr -3 Punkte.

Beispiel: Wenn du 7 unbedeckte Hämmer hast, verlierst du 6 Punkte.

Fort Wayne, Indiana

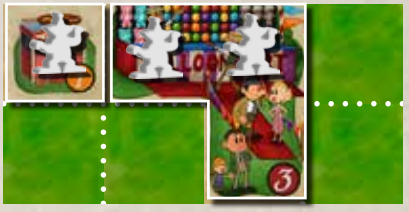
„Diese Stadt liegt inmitten von Glück!"

Spielt mit den Modulen:

- Mini-Fundamente
- Doppel-Fundamente
- Clowns
- Erdnüsse
- Enorme Attraktionen
- Großes Finale

Wertung:

- Jeder Clown gewährt 1 Punkt pro angrenzendem Clown.

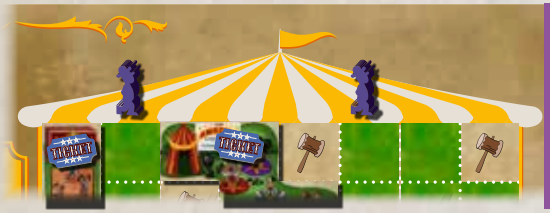


Beispiel: Hast du 3 Clowns in einer Reihe, sind diese insgesamt 4 Punkte wert (1+2+1).

- Jedes Ticket auf einer Attraktion auf eurer Marktfläche ist je 1 Punkt wert.
- Jeder Jahrmarktschreier ist so viele Punkte wert, wie die Differenz zwischen der größten und kleinsten Attraktion, an die er angrenzt, beträgt. Auf beiden Attraktionen muss mindestens 1 Ticket liegen, damit sie gewertet werden. Sollte ein Schreier nur an 1 oder 0 Attraktionen angrenzen, gibt er keine Punkte.

Beispiel: Steht dein Jahrmarktschreier neben einer Attraktion der Größe 5 und einer der Größe 2, ist er 3 Punkte wert.

- Jeder Besucher im Zirkuszelt bringt so viele Punkte wie Attraktionen mit Tickets an das Zirkuszelt angrenzen.

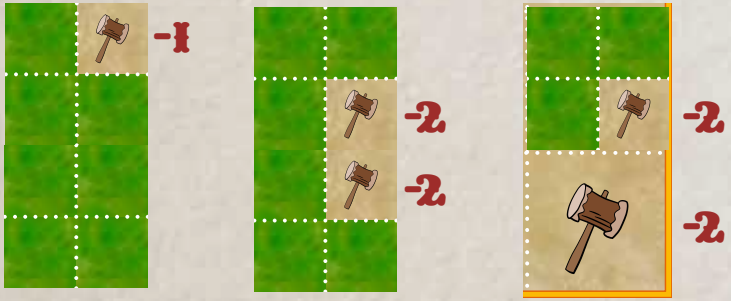


Beispiel: Hier ist jeder Besucher 2 Punkte wert.

- Jede Attraktion, die 2 oder mehr andere Attraktionen berührt, ist 3 Punkte wert. Auf allen Attraktionen muss mindestens 1 Ticket liegen.

Attraktionen berühren sich, wenn sie mindestens mit einer Kante aneinander angrenzen. Diagonal (über Ecke) liegende Attraktionen berühren einander nicht.

- Jeder unbedeckte Hammer ist -1 Punkt wert. Liegt ein unbedeckter Hammer aber neben einem anderem Hammer (unabhängig von der Größe), ist er stattdessen -2 Punkte wert.



Savannah, Georgia

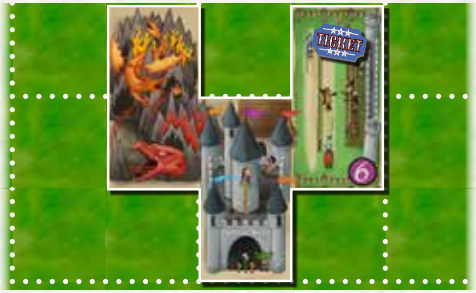
„Eine Stadt der Superlative!"

Spielt mit den Modulen:

- Mini-Fundamente
- Doppel-Fundamente
- Goldene Tickets
- Clowns
- Erdnüsse
- Enorme Attraktionen
- Großes Finale

Wertung:

- Jede Attraktion mit mindestens 1 Ticket ist Punkte in Höhe ihrer Größe wert.



Beispiel: Eine enorme Attraktion mit mindestens 1 Ticket darauf ist 6 Punkte wert.

- Zählt für jede Attraktionsgröße separat (1-6) die Anzahl Tickets auf Attraktionen dieser Größe. Für diesen Zweck zählen Goldene Tickets als 2 Tickets. Pro Größe erhält die Person mit den meisten Tickets auf der Attraktionsgröße 8 Bonuspunkte.
- Goldene Tickets sind jeweils 1 Punkt wert.
- Jeder Clown ist 1 Punkt wert. Die Person mit der größten Gruppe angrenzender Clowns erhält 8 Bonuspunkte.

- Jahrmarktschreier sind 1 Punkt pro angrenzendem Besucher wert. Wer die meisten Besucher neben seinen Jahrmarktschreiern stehen hat, erhält 8 Bonuspunkte.
- Jeder Besucher im Zirkuszelt ist 3 Punkte wert. Wer bei Spielende die meisten Besucher im Zirkuszelt hat, erhält 8 Bonuspunkte.
- Wer bei Spielende die meisten Erdnüssen hat, erhält 8 Bonuspunkte.
- Die Person mit den meisten unbedeckten Hämmern verliert 5 Punkte, die mit den wenigsten unbedeckten Hämmern (auch 0) erhält 5 Bonuspunkte.
- Für alle oben genannten Boni oder Strafen gilt: **Im Falle eines Gleichstands** erhalten oder verlieren alle am Gleichstand Beteiligten ihre Punkte.

Denkt daran: Große Finale sind immer 8 Punkte wert, wenn ihr sie erhaltet, sowohl als Teil einer Einzelpartie als auch als einer Stadtkampagne.

Utica, New York

„Die Stadt der Vielfalt!"

Spielt mit den Modulen:

- Mini-Fundamente
- Doppel-Fundamente
- Goldene Tickets
- Clowns
- Erdnüsse
- Enorme Attraktionen
- Großes Finale

Wertung:

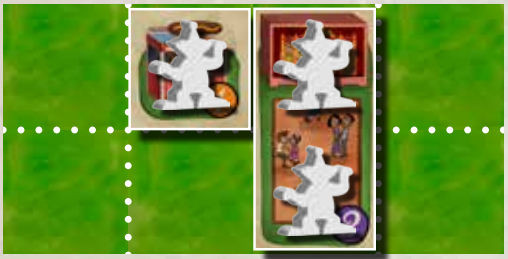
- Erhaltet Punkte in Höhe der Gesamtanzahl normaler (nicht Goldener) Tickets auf Attraktionen auf eurer Marktfläche, multipliziert mit der Anzahl Jahrmarktschreier auf eurer Marktfläche.

Beispiel: Wenn auf deiner Marktfläche 10 Tickets auf Attraktionen liegen und 3 Marktschreier stehen, erhältst du 30 Punkte.

- Jedes Goldene Ticket ist so viele Punkte wert, wie die Gesamtanzahl Goldener Tickets auf der Attraktion beträgt.

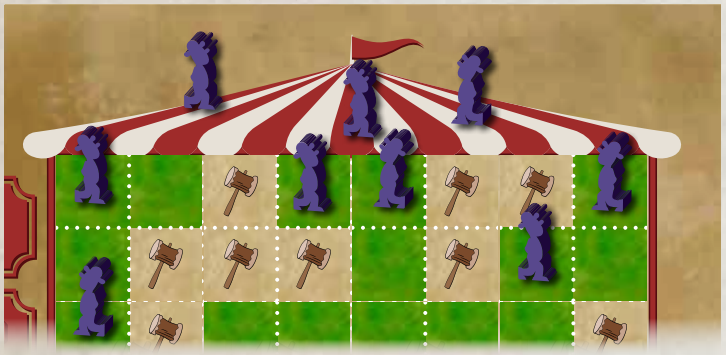
Beispiel: Wenn auf deiner Attraktion 3 Goldene Tickets liegen, ist jedes Goldene Ticket 3 Punkte wert. Du erhältst also 9 Punkte für die Tickets dieser Attraktion.

- Jede Gruppe angrenzender Clowns gibt Punkte in Höhe der Anzahl der Clowns darin multipliziert mit der Anzahl Attraktionen verschiedener Größe, die die Gruppe umfasst.



Beispiel: Eine Gruppe 3 angrenzender Clowns auf einer 1-er und einer 2-er Attraktion ist 6 Punkte wert.

- Erhaltet Punkte in Höhe der Anzahl Besucher im Zirkuszelt multipliziert mit der Anzahl Besucher auf der Marktfläche (inklusive der Eingänge).



Beispiel: Wenn in deinem Zirkuszelt 3 und auf deiner Marktfläche 6 Besucher sind, erhältst du 18 Punkte.

- Verliert Punkte in Höhe der Anzahl unbedeckter Hämmer im Quadrat (also multipliziert mit sich selbst). *Hättest du beispielsweise 3 unbedeckte Hämmer auf deiner Marktfläche, verlierst du 3 x 3 = 9 Punkte.*

Duluth, Minnesota

SOLO OPTION

„Die bestmögliche Stadtplanung!“

Spielt mit den Modulen:

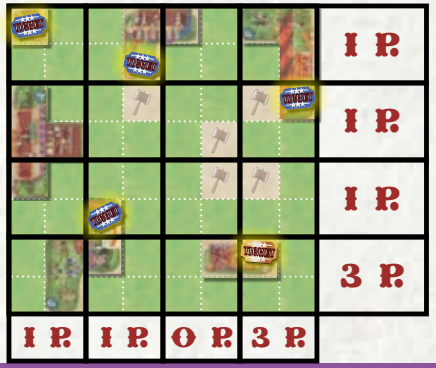
- Mini-Fundamente
- Doppel-Fundamente
- Goldene Tickets
- Clowns
- Erdnüsse
- Enorme Attraktionen
- Großes Finale

Wertung:

- Jeder Besucher (auf der Marktfläche und im Zirkuszelt) gibt Punkte in Höhe der Fundamentreihe, in der er sich der niedrigste Besucher befindet. Dabei ist die unterste Reihe 1 und die höchste 4. Das Zirkuszelt gilt als Reihe 5. Besucher auf den Eingangsfeldern zählen nicht.

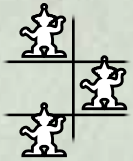
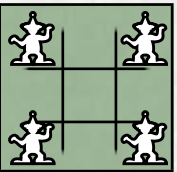
Beispiel: Wenn in deinem Zirkuszelt 2 Besucher sind und 3 auf deiner Marktfläche, wobei der niedrigste Besucher sich in Reihe 2 aufhält, ist jeder Besucher 2 Punkte wert (also insg. 10).

- Wertet jede der 4 Fundamentreihen auf eurer Marktfläche mit 1 Punkt, wenn sich mindestens 1 Ticket und mit 3, wenn sich mindestens 1 Goldenes Ticket darin befindet. Wiederholt das ganze dann für die 4 Fundamentspalten.



Beispiel: Hier erhältst du 6 Punkte für die Tickets in deinen Fundamentreihen und 5 Punkte für die Tickets in deinen Fundamentspalten.

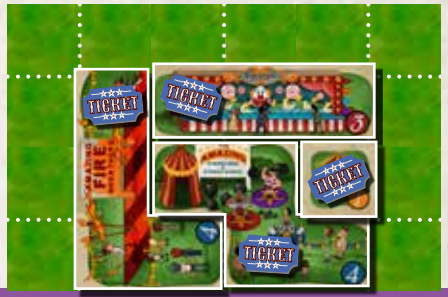
- Vergleicht eure Clowns mit den unten stehenden Anordnungen. Erhaltet für jede entsprechende Anordnung die angegebenen Punkte. Jeder Clown darf nur für 1 Anordnung gewertet werden. Die Anordnungen dürfen in beliebige Richtung gedreht werden.

Anordnung von Clowns				
Punkte	1	3	6	12

- Jedes vollständig von Attraktionen bedeckte Quadrat auf eurer Marktfläche ist Punkte anhand unten stehender Tabelle wert:

Quadrat-größe	2x2	3x3	4x4	5x5
Punkte	5	13	25	41

Jedes Feld des Quadrats muss von einer Attraktion bedeckt sein und auf jeder Attraktion muss mindestens 1 Ticket liegen.



Beispiel: Du erhältst 13 Punkte für dein 3x3-Quadrat aus Attraktionen mit Tickets darauf.

- Jeder unbedeckte Hammer ist -1 Punkt wert. Liegt ein unbedeckter Hammer angrenzend an eine Attraktion, ist er stattdessen -2 Punkte wert. Hämmer gelten als angrenzend an Attraktionen, wenn ihr einen Pfad über andere Hämmer zu der Attraktion bilden könnt.

Hartford, Connecticut

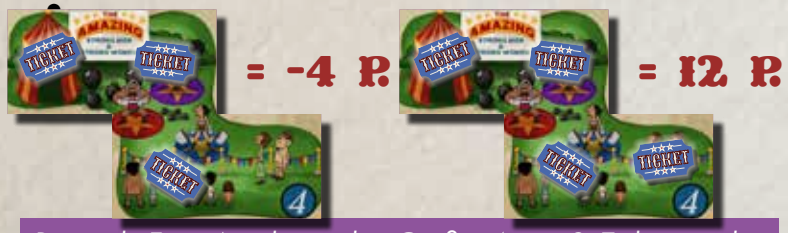
„Geh aufs Ganze mit den Glücksspielern!“

Spielt mit den Modulen:

- Mini-Fundamente
- Doppel-Fundamente
- Goldene Tickets
- Clowns
- Erdnüsse
- Enorme Attraktionen
- Großes Finale

Wertung:

- Besucher im Zirkuszelt sind je 4 Punkte wert; auf der Marktfläche je -1 Punkt.
- Jahrmarktschreier sind jeweils -2 Punkte wert.
- Goldene Tickets sind jeweils 2 Punkte wert.
- Clowns sind jeweils -1 Punkt wert, außer sie befinden sich in einer Gruppe aus 5 oder mehr angrenzenden Clowns. Dann sind sie jeweils 3 Punkte wert.
- Falls eine Attraktion bei Spielende nicht vollständig mit Tickets gefüllt ist, ist sie Minupunkte in Höhe ihrer Größe wert. Falls sie vollständig mit Tickets gefüllt ist, bringt sie Punkte in Höhe von 3x ihrer Größe.



Beispiel: Eine Attraktion der Größe 4 mit 3 Tickets ist bei Spielende -4 Punkte wert. Lägen auf dieser Attraktion jedoch 4 Tickets, wäre sie 12 Punkte wert.

- Habt nicht für jede Attraktionsgröße (1-6) je 1 Attraktion pro Größe (mit mindestens 1 Ticket darauf) auf eurer Marktfläche, verliert ihr 5 Punkte.
- Ein vollständiges Großes Finale ist 8 Punkte wert. Habt ihr jedoch bis zum Spielende kein Großes Finale geschafft, verliert ihr 5 Punkte.
- Jeder kleine Hammer auf eurer Marktfläche (einschließlich Doppel-Fundamente und Mini-Fundamente) ist -3 Punkte wert. Jeder große Hammer ist -2 Punkte wert. Sind gar keine Hämmer auf eurer Marktfläche sichtbar, erhaltet ihr 10 Punkte.

Des Moines, Iowa

„Lasst Des Moines verrückt!“

Spielt mit den Modulen:

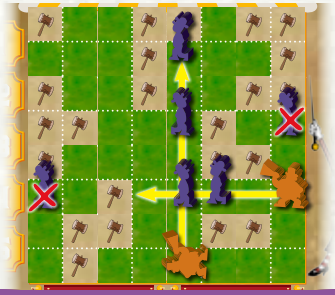
- Mini-Fundamente
- Doppel-Fundamente
- Goldene Tickets
- Clowns
- Erdnüsse
- Enorme Attraktionen
- Großes Finale

Wertung:

- Jedes normale Ticket ist 2 Punkte für jedes angrenzende Goldene Ticket wert. Goldene Tickets selbst sind 0 Punkte wert.

Beispiel: Hier erhältst du 10 Punkte für deine Tickets.

- Richtet bei Spielende die Megafone eurer Jahrmarktschreier in eine Himmelsrichtung aus. Jeder Schreier darf dabei in eine andere Richtung zeigen. Zieht eine gerade Linie von jedem Megafon aus: Jeder Schreier ist 2 Punkte pro Besucher in dieser Linie wert, bis diese Linie auf eine Attraktion, eine Baufläche oder den Rand des Spielplans trifft. Jeder Besucher kann für mehrere Schreier zählen. Zusätzlich zählt jeder Besucher im Zirkuszelt als Teil der Linie jedes Schreiers.



Beispiel: Hier erhältst du 10 Punkte für deine 2 Schreier.

- Erhaltet 2 Punkte für jede gerade senkrechte oder waagerechte Linie, die ihr zwischen zwei Clowns ziehen könnt. Die Clowns dürfen nicht nebeneinander stehen und die Linie darf nicht von anderen Clowns unterbrochen werden. Ihr könnt eure Clowns mehrmals verbinden und die Verbindungen können unbegrenzt lang sein. Ignoriert Clowns auf Attraktionen ohne Tickets.

Beispiel: Hier erhältst du 6 Punkte für deine Clowns.

- Habt ihr eine ungerade Anzahl Tricks der Zunft erlernt, erhaltet ihr 5 Punkte pro erlerntem Trick. Habt ihr dagegen 0 oder 2 Tricks erlernt, erhaltet ihr 0 Punkte.
- Jede Attraktion einer ungeraden Größe ist so viele Punkte wert wie die Gesamtgröße aller Attraktionen einer geraden Größe, die sie berührt. Auf allen Attraktionen muss mindestens 1 Ticket liegen, damit sie zählen. Attraktionen gerader Größe sind selbst 0 Punkte wert.

Erinnerung: Attraktionen berühren sich, wenn sie mit mindestens 1 Kante aneinander liegen.

Beispiel: Eine Attraktion der Größe 3, die eine 2-er und zwei 4-er Attraktionen (mit Tickets) berührt, ist 10 Punkte wert.

- Bei Spielende wählt für jede Attraktion der Größe 5 mit mindestens 1 Ticket auf eurer Marktfläche 1 der folgenden Optionen:
  - Stellt einen Besucher aus dem Vorrat in euer Zirkuszelt
  - Legt ein Goldenes Ticket auf eine Attraktion
  - Stellt einen Clown auf eine Attraktion
  - Erhaltet bis zu 2 Mini-Fundamente, die ihr direkt platziert
  - Baut eine Attraktion beliebiger Größe (unter Befolgung der normalen Bauregeln)
- Jeder unbedeckte Hammer ist -2 Punkte wert. Habt ihr jedoch die meisten Erdnüsse (oder seid am Gleichstand beteiligt), ist jeder unbedeckte Hammer stattdessen +1 Punkt wert.

Glossar: Neue Tricks der Zunft

"Knüller-Attraktion"

Ziel: Baue eine Attraktion, die an 2 oder mehr Besucher angrenzt.

Fähigkeit: Besucher erhalten Erdnüsse, wenn sie diagonal zu Attraktionen der Größe 1 stehen. Wenn ein Besucher seine Bewegung diagonal zu einer Attraktion der Größe 1 beendet, nimm dir 1 Erdnuss.

"Planänderung"

Ziel: Lege 2 angrenzende Mini-Fundamente auf deine Marktfläche.

Fähigkeit: Immer, wenn du ein Fundament legst, darfst du es um 180 Grad drehen. Es muss eine halbe Drehung sein – 90 Grad sind nicht erlaubt!

"Food Festival"

Ziel: Lege Fundamentplättchen auf alle 4 Mittelfelder deiner Marktfläche.

Fähigkeit: Besucher erhalten Erdnüsse von Attraktionen der Größen 1 und 2. Wenn ein Besucher seine Bewegung angrenzend an eine Attraktion der Größe 1 oder 2 beendet, nimm dir 1 Erdnuss.

"Gratis Erdnüsse"

Ziel: Sammle 3 Erdnüsse in deinem Vorrat.

Fähigkeit: Wenn du ein Fundamentplättchen durch die Aktionszahl 4 nimmst, erhältst du ein Mini-Fundament. Wenn du die „Ein Fundament legen"-Aktion mit der Aktionszahl 4 oder höher ausführst, darfst du ein Mini-Fundament zusätzlich nehmen.

"Versammlung"

Ziel: Stelle 3 verschiedene Besucher neben 3 verschiedene Clowns.

Fähigkeit: Besucher dürfen Jahrmarktschreier gratis passieren. Du darfst Besucher auf ein Feld mit einem Jahrmarktschreier bewegen, ohne einen Bewegungspunkt auszugeben. Dein Besucher muss jedoch seine Bewegung auf einem leeren Feld beenden.

"Holt hier eure Tickets"

Ziel: Besitze 3 Goldene Tickets.

Fähigkeit: Wenn du einen Besucher ins Zirkuszelt bewegst, lege ein Ticket auf eine an das Zirkuszelt angrenzende Attraktion. Lege ein Ticket auf eine Attraktion, die an den oberen Rand des Spielplans angrenzt, als wäre ein Besucher neben ihr. Mit dieser Fähigkeit können niemals Goldene Tickets eingesetzt werden.

"Bringt die Clowns hinein"

Ziel: Stelle 2 angrenzende Clowns auf verschiedene Attraktionen auf deiner Marktfläche.

Fähigkeit: Du darfst einen Besucher erhalten, sobald ein Eingangsfeld leer ist. Du darfst sofort einen neuen Besucher auf deinen leeren Eingang stellen. Einen Jahrmarktschreier erhältst du nur, wenn beide Eingänge leer sind.

"Furore!"

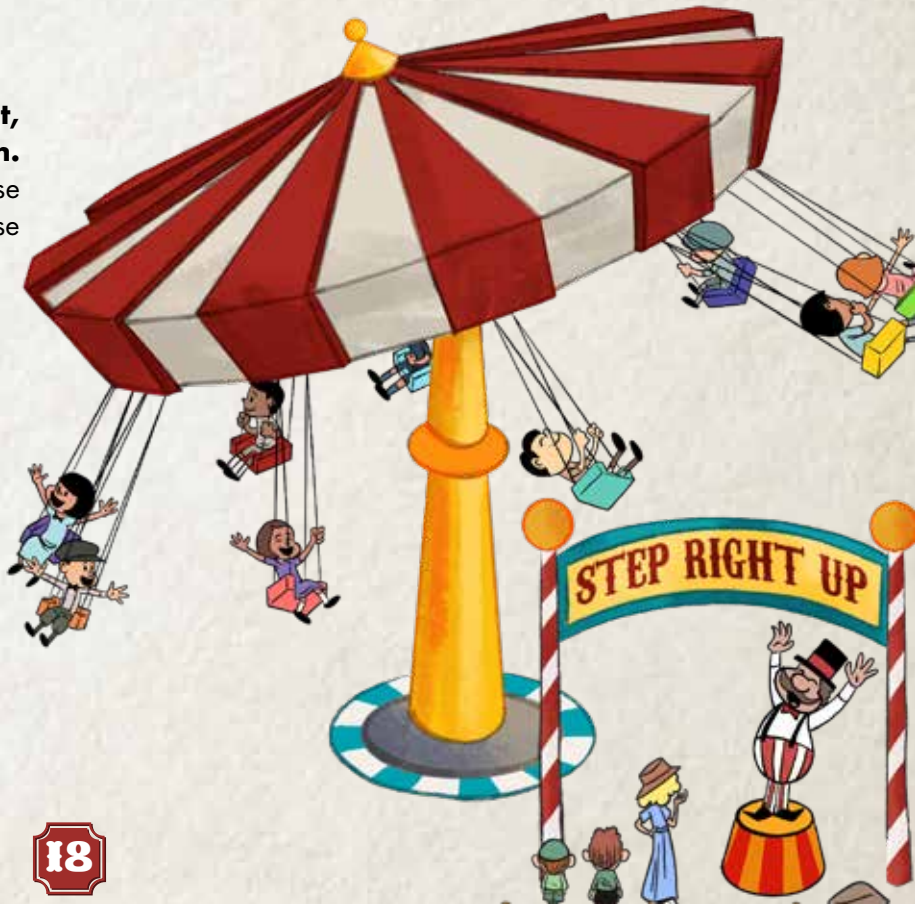
Ziel: Baue eine enorme Attraktion.

Fähigkeit: Wenn du deine Aktionszahl 1 bedeckst, darfst du 2 verschiedene Aktionen mit 1 durchführen. Die 2 Aktionen dürfen nicht identisch sein. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, darfst du für keine der beiden Aktionen Erdnüsse einsetzen.

"Drunter und drüber"

Ziel: Lege ein Fundamentplättchen in jede Ecke deiner Marktfläche.

Fähigkeit: Erhalte 2 Mini-Fundamentplättchen. Lege sie neben deinem Spielertableau ab.



Die einzige Show der Stadt (Solo)

Nur weil du den einzigen Jahrmarkt weit und breit betreibst, heißt das nicht, dass du nachlassen darfst! Die Städte verdienen einen großen Auftritt und du bist der einzige, der abliefern kann. Viel Glück!

Aufbau

Baue nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Anpassungen auf: Bilde in Schritt 7 einen Vorrat aus 3 Jahrmarktschreiern. In Schritt 8 nimmst du 3 zufällige Attraktionsplättchen jeder Größe. Den Startspielermarker aus Schritt 9 brauchst du nicht (aber wenn du möchtest, kannst du ihn dir trotzdem nehmen).

Wähle eine Stadtkampagne und einen Schwierigkeitsgrad für deine Partie:

- Einfach
- Normal
- Schwer
- Extrem

Befolge die Aufbauanweisungen für die gewählte Stadt.

Eine Runde spielen

Befolge die Anweisungen zum Spielablauf aus dem Grundspiel: Spiele 5 Züge und rücke dann den Rundenmarker vor. Lege am Ende jeder Runde alle Fundamentplättchen vom Waggon-Plan ab und lege neue aus.

Tricks der Zunft:

Wenn du das Ziel eines Tricks der Zunft erfüllst, lege 1 deiner Aktionsfiguren darauf. Doch die Tricks bleiben nicht für immer liegen! Entferne am Ende der 2., 3. und 4. Runde den 1., 2. oder 3. Trick (von links nach rechts), falls du sein Ziel bis dahin noch nicht erfüllt hast.

Spielende und Wertung

Die Partie endet nach 7 Runden. Ignoriere deine Punktzahl. Stattdessen hat jede Wertungsbedingung einer Stadt Schwellen, die du überschreiten musst *(siehe Seite 20)*. Die Schwellen variieren je nach Schwierigkeitsgrad. Verliere je 1 Punkt für jede Wertungsbedingung, bei der du die Schwelle nicht erreicht oder überschritten hast. Vergleiche deinen Punktwert mit der Tabelle für deinen Titel:

≤ -5	Vergessener/-s
-4	Anerkannter/-s
-3	Bewunderter/-s
-2	Geehrter/-s
-1	Verehrter/-s
0 oder mehr	Legendärer/-s

Füge den Titel deines Schwierigkeitsgrads hinzu:

Einfach	Scharlatan
Normal	Veranstalter
Schwer	Impresario
Extrem	Genie

Hättest du beispielsweise -2 Punkte bei normalem Schwierigkeitsgrad, ist dein Titel „Geehrter Veranstalter".

Grosses Finale

Willst du deine Solo-Erfahrung noch etwas aufpeppen? Füge ihr ein paar Große Finale hinzu!

Aufbau: Baue deine Solo-Partie normal auf, wähle eine Schwierigkeit und ziehe „Großes Finale"-Karten nach gewünschtem Anforderungsgrad:

Entspannt	3
Regulär	4
Schwierig	5
Heftig	6

Verteile die „Großes Finale"-Karten gleichmäßig auf 3 Spalten – beginne dabei in der rechten Spalte.

Spielablauf: Wenn du das Ziel einer „Großes Finale"-Karte erreichst, nimm sie und lege sie vor dir ab. Wirf am Ende der 5., 6. und 7. Runde alle nicht genommenen „Großes Finale"-Karten der jeweils 1., 2. und 3. Spalte ab.

Wertung: Erhalte für jede genommene „Großes Finale"-Karte 1 Punkt. Verliere 1 Punkt für jede Karte, die du abwerfen musstest.

Füge den gewählten Anforderungsgrad am Ende deines Titels hinzu, um den ultimativen Titel zu erhalten:

Entspannt	der Stadt
Regulär	des Staates
Schwierig	des Landes
Heftig	der Welt

Hast du zum Beispiel -3 Punkte bei schwerer Schwierigkeit und regulärem Finale-Anforderungsgrad erzielt, lautet dein ultimativer Titel „Bewunderter Impresario des Staates".

Schwellen des Solomodus

Wenn du eine Solopartie mit einer Stadt spielst, musst du eine bestimmte Schwelle für verschiedene Wertungsbedingungen erreichen. Du verlierst 1 Punkt für jede nicht erreichte Schwelle. *Spielst du zum Beispiel Tulsa im Solomodus in normaler Schwierigkeit und deine Jahrmarktschreier sind 2 Punkte wert, hast du damit die Schwelle erreicht und verlierst keinen Punkt. Spielst du stattdessen dasselbe Szenario auf Schwer und deine Jahrmarktschreier sind nur 2 Punkte wert, hast du die Schwelle (hier 4 Punkte) nicht erreicht und verlierst dadurch 1 Punkt.*

Auf den folgenden Seiten findest du die Schwellen für die Wertungsbedingungen aller Städte.

Tulsa, Oklahoma

Wertungsbedingung	Einfach	Normal	Schwer	Extrem
Attraktionen pro Größe	6 P.	10 P.	13 P.	15 P.
Attraktionen mit 2+ Tickets	8 P.	12 P.	16 P.	20 P.
Besucher im Zirkuszelt	2 P.	4 P.	6 P.	8 P.
Tricks der Zunft	0 P.	2 P.	4 P.	6 P.
Jahrmarktschreier	0 P.	2 P.	4 P.	6 P.
Unbedeckte Hämmer	-6 P.	-4 P.	-2 P.	0 P.

Birmingham, Alabama

Wertungsbedingung	Einfach	Normal	Schwer	Extrem
Tickets	10 P.	12 P.	15 P.	18 P.
Goldene Tickets	8 P.	12 P.	16 P.	20 P.
Besucher im Zirkuszelt	6 P.	10 P.	15 P.	21 P.
Set aus Attraktionen	31 P.	38 P.	47 P.	52 P.
Unbedeckte Hämmer	-12 P.	-8 P.	-4 P.	0 P.

Erie, Pennsylvania

Wertungsbedingung	Einfach	Normal	Schwer	Extrem
Attraktionen	30 P.	33 P.	36 P.	42 P.
Besucher im Zirkuszelt	0 P.	9 P.	9 P.	21 P.
Jahrmarktschreier	0 P.	9 P.	9 P.	9 P.
Tickets	12 P.	15 P.	18 P.	21 P.
Erdnüsse	0 P.	3 P.	6 P.	9 P.
Tricks der Zunft	0 P.	0 P.	9 P.	9 P.
Unbedeckte Hämmer	-9 P.	-6 P.	-3 P.	0 P.

Fort Wayne, Indiana

Wertungsbedingung	Einfach	Normal	Schwer	Extrem
Clowns	4 P.	8 P.	12 P.	16 P.
Tickets	12 P.	15 P.	18 P.	21 P.
Jahrmarktschreier	2 P.	5 P.	8 P.	10 P.
Besucher im Zirkuszelt	3 P.	8 P.	12 P.	15 P.
Attraktionen	18 P.	24 P.	30 P.	36 P.
Unbedeckte Hämmer	-12 P.	-8 P.	-4 P.	0 P.

Utica, New York

Wertungsbedingung	Einfach	Normal	Schwer	Extrem
Tickets / Schreier	24 P.	30 P.	40 P.	45 P.
Clowns / Attraktionen	20 P.	25 P.	32 P.	40 P.
Goldene Tickets	20 P.	25 P.	36 P.	45 P.
Besucher	12 P.	20 P.	30 P.	36 P.
Unbedeckte Hämmer	-16 P.	-9 P.	-4 P.	-1 P.

Duluth, Minnesota

Wertungsbedingung	Einfach	Normal	Schwer	Extrem
Besucher	5 P.	10 P.	15 P.	20 P.
Tickets / Goldene Tickets	8 P.	12 P.	15 P.	18 P.
Clowns	6 P.	9 P.	12 P.	18 P.
Attraktionsquadrate	13 P.	25 P.	38 P.	46 P.
Unbedeckte Hämmer	-10 P.	-8 P.	-5 P.	-2 P.

Hartford, Connecticut

Wertungsbedingung	Einfach	Normal	Schwer	Extrem
Besucher	0 P.	5 P.	8 P.	13 P.
Jahrmarktschreier / Goldene Tickets	2 P.	6 P.	10 P.	14 P.
Clowns	0 P.	15 P.	18 P.	21 P.
Attraktionen (gesamt)	24 P.	30 P.	36 P.	45 P.
Unbedeckte Hämmer	-12 P.	-8 P.	-5 P.	10 P.
Großes Finale	-5 P.	-5 P.	8 P.	8 P.

Des Moines, Iowa

Wertungsbedingung	Einfach	Normal	Schwer	Extrem
Tickets	6 P.	12 P.	18 P.	24 P.
Jahrmarktschreier	4 P.	8 P.	12 P.	16 P.
Clowns	8 P.	12 P.	16 P.	20 P.
Tricks der Zunft	0 P.	5 P.	5 P.	15 P.
Attraktionen	20 P.	28 P.	34 P.	40 P.
Unbedeckte Hämmer	-10 P.	-8 P.	-6 P.	-4 P.

Mitwirkende

Spielidee: Rob Cramer **Entwicklung:** Jeff Beck **Grafik:** Ryan Goldsberry **Regel:** Benjamin Kocher

Dt. Übersetzung und Satz: Lisa P. Reitz **Korrekturleser:** Sebastian Bleek, Heike Chmiel

Copyright © 2022, Uproarious Games. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Version © 2023 Skellig Games GmbH.

Deutsche Version
© 2023 Skellig Games GmbH
Verlag für Gesellschaftsspiele
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim
www.skellig-games.de
1. Auflage V. 10/23